

MATRIZ DE DESIGN INSTRUCIONAL PARA ATIVIDADE DIDÁTICA¹

Instituição / escola:	Escola Municipal Núbia Pereira de Magalhães Gomes - CAIC				
Título da atividade:	Acesso à Webquest's e uso da WebQuest "Quadrinhos – Aprender e Ensinar Brincando"				
Professor responsável:	Zilda Cristina Ventura Fajoses Gonçalves				
Disciplina:	Tecnologia da Informação e Comunicação	Série:	9º ano	Data:	Nov/2010

Objetivos	Papéis	Atividade	Duração e período	Conteúdos	Ferramentas	Avaliação
------------------	---------------	------------------	--------------------------	------------------	--------------------	------------------

¹ Adaptação da Matriz de Design Instrucional de Andrea Filatro (2008, p. 45). A seção "Desenho das atividades didáticas (a matriz de design instrucional", do material de apoio (p. 100-106), traz explicações detalhadas de cada componente desta matriz.

<ul style="list-style-type: none"> • Aprimorar o uso das ferramentas de informática e o uso da web – TIC's; • Aprender a acessar e a utilizar uma WebQuest , permitindo que tal ferramenta auxilie no processo ensino-aprendizagem; • Acessar as WebQuest do site WebquestBrasil e incentivar a interação com WebQuest's de outros professores/ instituições relacionados ao nono ano, mesmo que de assuntos/ disciplinas diferentes para que possam desenvolver a curiosidade pedagógica e se apropriar do conhecimento; • Consolidar a assertiva de que se pode "Aprender Brincando", isto é, de forma natural, interagindo com hardwares e softwares e adquirindo segurança no uso das tecnologias - TIC's; • Permitir pesquisas de Webquest's sobre assuntos relacionados às disciplinas em curso no nono ano no site de WebQuestBrasil; 	<ul style="list-style-type: none"> • Professora responsável: mediadora e organizadora, provocadora das atividades. • Professor de informática – apoio logístico; • Alunos – Os que perguntaram, acessaram sites, se informaram e executaram as etapas para a realização da atividade. • Direção – apoio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acessar o site WebQuestBrasil; • Procurar e encontrar WebQuest's por autor, título e ano/série de ensino; • Acessar algumas dessas Webquest's; • Orientar o acesso e uso da WebQuest "Quadrinhos – Aprender e Ensinar Brincando"; • Orientar o acesso aos diversos sites constantes na WebQuest "Quadrinhos – Aprender e Ensinar Brincando"; • Mostrar como usar o botão do meio do mouse sobre os <i>hiperlinks</i> para que abram em novas abas; • Orientar o acesso, a execução do cadastro e sua posterior confirmação no site "Máquina de Quadrinhos". 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 (duas) aulas/ módulos de 50 minutos cada na sala de informática – 1 aula para acessar e usar o WebQuest Brasil e uma aula para acessar e usar o WebQuest "Quadrinhos – Aprender e Ensinar Brincando". 	<ul style="list-style-type: none"> • Informática – Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC's. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadores; • Acesso à Internet; • Acesso a aos sites WebQuestBrasil e Máquina de Quadrinhos do Maurício de Souza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participação; • Execução do objetivo secundário: acesso a Webquest's de disciplinas do nono ano para mostrar uma forma diferente de aprender e consolidar conhecimentos anteriores; • Execução do objetivo final: Cadastro no Máquina de Quadrinhos – para fins posteriores; • Interação.
---	--	---	---	--	--	--

OBSERVAÇÕES: